**«Использование игр-презентаций в отработке навыков счета с детьми с ОВЗ»**

Вершинина Т.А.

Учитель-дефектолог МБ ДОУ № 84

«Серебряное копытце»

В работе дефектолога детского сада основную часть занимает коррекционное направление, а именно обучение, воспитание и развитие.

Успешность коррекционного воздействия зависит от двух факторов:

1) внешних условий процесса обучения, воспитания и развития (мастерство учителя, организация учебно-воспитательного процесса, адекватность методов обучения и воспитания их целям и задачам);

2) внутренней стороны процесса обучения, воспитания и развития (индивидуальные и возрастные особенности учащихся).

Основываясь на данных фактах, мы имеем возможность улучшать свою работу, делая ее более успешной.

Как начинающий учитель-дефектолог, я столкнулась с определенными трудностями при подготовке занятий, такими как: ограниченное количество методического материала, низкий уровень интереса детей. А так же были определенные сложности в привлечении внимания и интереса детей к выполнению заданий, из-за отсутствия опыта работы с данной категорией детей.

Таким образом, передо мной встали цели и задачи, которые требовали решения.

Идеальным вариантом для меня стало создание игр-презентаций. В современном обществе постоянно возрастает роль информационных технологий и их использование в образовательном процессе.

Игра-презентация для меня как для педагога представляет следующие возможности: избавляют от рутинной работы по подготовке дидактических и наглядных пособий, материалов, карточек, открывают новые возможности использования педагогических приемов в традиционной коррекционной методике. Кроме того их можно использовать и при групповой работе и при индивидуальной.

Использование компьютерных игр при работе с детьми ОВЗ повышает их заинтересованность в занятиях, улучшает усвоение материла, увеличивает речевую активность, формирует и совершенствует межличностное общение, а кроме того дает возможность индивидуально подойти к каждому ребенку с учетом его потребностей.

Занятия по развитию элементарных математических представлений направлены, прежде всего, на развитие познавательных и творческих способностей детей: умение обобщать, сравнивать, выявлять и устанавливать закономерности, связи и отношения, решать проблемы, выдвигать их, предвидеть результат и ход решения творческой задачи. Применение компьютерных игр особенно важно на данных занятиях. Они помогают в простой, наглядной форме, на основе конкретной модели осознать и усвоить тот материал, который был дан детям на занятиях. Разработанные мной игры, направлены на отработку навыков счета с детьми с ОВЗ.

Каждое упражнение рассчитано на правильное выполнение, а не на скорость, поэтому в процессе игры при сложных ситуациях детям даются разъяснения, предоставляется возможность проговаривания вместе с педагогом, а потом они по очереди выполняют по одному упражнению. Таким образом, любое занятие проходит на фоне эмоционального подъема и заинтересованности, что способствует лучшему усвоению материала, раскрепощению детей, преодолению речевой скованности.

Я представляю несколько игр, которые разработала для отработки с детьми старшей группы навыков счета.

1. Игра-презентация «Назови соседей». Цель: - знакомство с цифрами;

- ознакомление с порядковым и количественным счетом.

На слайдах представлены числовые ряды, в зависимости от цифры, которая изучается. Прорабатываемые вопросы: Назови цифры? Какая цифра до/после/между? И так далее.

Усложняется данная игра представленным рядом животных, которые пронумерованы. Вопросы педагог может задавать различные, в зависимости от темы занятия. Например: сосчитай всех животных. Кто первый/второй? и т.д. Кто стоит на первом месте? И так далее.

1. Игра-презентация «Сосчитай сколько».

Цель: учить соотносить количество и число.

Идея игры в том, что дети выполняют задания смайлика и он их сопровождает на протяжении всех слайдов. На слайде представлено изображения цветов и вариант их количества. Ребенку предлагается их сосчитать и назвать ответ, при выборе верного ответа появляется улыбающийся смайлик и ребенок может переходить к следующему заданию, при ошибке – смайлик грустный и нас возвращает на то же задание.

1. Игра-презентация «Гости Винни Пуха»

Цель: - тренировка количественного счета;

- тренировка порядкового счета.

Текст игры проговаривается устно педагогом: Вот домик, в котором живет Винни Пух. Он сейчас один, но ждет друзей. По мере прихода гостей с каждым слайдом задача ребенка считать сколько стало героев всего, сколько гостей пришло. Так же можно отрабатывать порядковый счет, называя кто пришел в гости первый/второй и т.д.

Данная игра использоваться и для тренировки психических процессов памяти, снимания. Например, по окончанию игры можно предложить вспомнить, кто ждал гостей, кто пришел первый и т. д.

Таким образом, игры-презентации подобранные мной позволяют обеспечить нужное количество повторений изучаемой темы на разном материале при сохранении эмоционально положительного отношения к заданию.